

SKRIPSI

GAME INTERAKTIF PEMBELAJARAN BAHASA ARAB



REZA KURNIAWAN SAPUTRA

Nomor Mahasiswa : 125410284

PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA

SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER

AKAKOM

YOGYAKARTA

2018

SKRIPSI
GAME INTERAKTIF PEMBELAJARAN BAHASA ARAB

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan studi jenjang strata satu
(S1)

Program Studi Teknik Informatika
Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer

AKAKOM

Yogyakarta

Disusun Oleh :

REZA KURNIAWAN SAPUTRA

Nomor Mahasiswa : 125410284

PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AKAKOM
YOGYAKARTA
2018

LEMBAR PERSETUJUAN

Judul : Game Interaktif Pembelajaran Bahasa Arab

Nama : Reza Kurniawan Saputra

NIM : 125410284

Jenjang : Strata Satu (S1)

Tahun : 2018




Telah diperiksa dan disetujui

Yogyakarta, 19 - 2 - 2018

Mengetahui

Dosen Pembimbing


Dini Fakta Sari, S.T., M.T

HALAMAN PENGESAHAN

Judul : **Game Interaktif Pembelajaran Bahasa Arab**
Nama : Reza Kurniawan Saputra
NIM : 125410284
Jurusan : Teknik Informatika
Jenjang : S1

Skripsi ini telah diuji dan dipertahankan didepan dosen penguji
Program Studi Teknik Informatika Jenjang S1
Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer AKAKOM

Yogyakarta, ____ Februari 2018

Dosen Penguji

1. Sri Redjeki, S.Si., M.Kom
2. Danny Kriestanto, S.Kom., M.Eng
3. Dini Fakta Sari, S.T., M.T

Tanda Tangan :

1.....

2.....

3.....

Mengetahui,

Ketua Jurusan Teknik Informatika

21 FEB 2018

Ir. Muhammad Guntara, M.T

HALAMAN PERSEMBAHAN

Dengan segala puja dan puji syukur kepada Tuhan yang Maha Esa dan atas dukungan dan do'a dari orang-orang tercinta, akhirnya skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik dan tepat pada waktunya. Oleh karena itu, dengan rasa bangga dan bahagia saya khaturkan rasa syukur dan terimakasih saya kepada:

Allah SWT , karena hanya atas izin dan karuniaNya maka skripsi ini dapat dibuat dan selesai pada waktunya. Puji syukur yang tak terhingga pada Tuhan penguasa alam yang meridhoi dan mengabulkan segala do'a.

Bapak dan Ibu saya, yang telah memberikan dukungan moril maupun materi serta do'a yang tiada henti untuk kesuksesan saya, karena tiada kata indah lantunan do'a dan tiada do'a yang paling khusuk selain do'a yang terucap dari orang tua. Ucapan terimakasih saja takkan pernah cukup untuk membalas kebaikan orang tua, karena itu terimalah persembaha bakti dan cinta ku untuk kalian bapak ibuku.

Dosen Pembimbing , Bu Dini Fakta Sari , S.T, M.T yang selama ini telah tulus dan ikhlas meluangkan waktunya untuk menuntun dan mengarahkan saya , memotivasi , memberikan bimbingan dan pelajaran yang tiada ternilai harganya, agar saya menjadi lebih baik. Terimakasih banyak untuk bu Dini , jasa ibu akan selalu saya abadikan.

Dosen Penguji , Bu Sri Redjeki , S.Si., M.Kom , Pak Danny Kriestanto, S.Kom., M.Eng yang selama ini memberikan masukan , motivasi , semangat untuk tetap menyelesaikan skripsi ini.

Teman Hidup , Ajeng yang senantiasa memberikan dukungan, semangat, senyum dan do'anya untuk keberhasilan ini. Terima kasih untuk kebersamaan yang panjang ini, hingga saya dapat menyelesaikan skripsi ini.

Sahabat dan Teman Tersayang yang tidak dapat saya sebutkan satu persatu , tanpa semangat, dukungan dan bantuan kalian semua tak kan mungkin aku sampai disini, terimakasih untuk canda tawa, tangis, dan perjuangan yang kita lewati bersama dan terimakasih untuk kenangan manis yang telah terukir selama ini.

Terimakasih yang sebesar-besarnya untuk kalian semua, akhir kata saya persembahkan skripsi ini untuk kalian semua, orang-orang yang saya sayangi. Dan semoga skripsi ini dapat bermanfaat dan berguna untuk kemajuan ilmu pengetahuan di masa yang akan datang, Aamiin.

MOTTO

“Maka sesungguhnya bersama kesulitan ada kemudahan. Sesungguhnya bersama kesulitan ada kemudahan. Maka apabila engkau telah selesai (dari sesuatu urusan), tetaplah bekerja keras (untuk urusan yang lain). Dan hanya kepada Tuhanmulah engkau berharap.” (QS. Al-Insyirah, 6-8)”.

“Teruslah berjuang dan selalu mencoba hal yang belum dicapai , karena sesungguhnya seseorang dikatakan gagal itu jika ia berhenti”.

INTISARI

Pembelajaran untuk mengenal bahasa Arab untuk anak-anak tidaklah mudah, karena dunia anak sebenarnya hanya untuk bermain. Terlebih semakin banyaknya acara televisi yang menarik, sehingga anak-anak sulit diarahkan untuk mengaji. Oleh karena itu perlu adanya suatu strategi pembelajaran yang dapat menarik minat anak untuk mengaji.

Game interaktif ini dibuat khususnya untuk siswa kelas I Sekolah Dasar. Materi pembelajaran bahasa Arab yang digunakan mengacu buku Sekolah Dasar Siswa Sekolah Dasar Kelas I. Aplikasi ini menggunakan data yang di tampilkan berupa angka dan gambar menggunakan format PNG. *Game* interaktif memiliki menu pembelajaran mengenal angka 1-10, nama hari, buah-buahan dan warna-warna serta terdapat soal-soal untuk mengetahui hasil pembelajaran. Aplikasi *game* interaktif ini dirancang menggunakan Game Maker Studio.

Dengan adanya aplikasi *game* interaktif pembelajaran bahasa Arab ini , dapat menjadi alternatif media pembelajaran siswa-siswa , khususnya siswa SD kelas I. Aplikasi *game* interaktif ini dapat menambah wawasan dan membantu anak-anak untuk mengenal dan belajar Bahasa Arab. Fitur *Score* pada *game* interaktif ini dapat menunjukkan kemampuan siswa dalam menjawab soal-soal latihan.

Kata Kunci : *Pembelajaran, Game, Multimedia, Android*

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah puji dan syukur saya panjatkan kehadiran Allah SWT, atas karunia dan rahmatNya sehingga penyusun dapat menyelesaikan penyusunan skripsi dengan judul **“Game Interaktif Pembelajaran Bahasa Arab”**. Air mata bahagia, haru dan bangga tertuang dalam penyelesaian skripsi ini. Skripsi ini disusun untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana S1 pada program studi Teknik Informatika STMIK AKAKOM Yogyakarta.

Penyusun menyadari bahwa skripsi ini dapat terselesaikan berkat motivasi, bantuan, bimbingan, arahan dan kerjasama dari berbagai pihak. Oleh karena itu pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih yang setulusnya kepada:

1. Allah SWT yang selalu menyertai
2. Bapak Ir.Totok Suprawoto, M.M., M.T , selaku Ketua STMIK AKAKOM Yogyakarta.
3. Bapak Ir. M. Guntara, M.T. selaku Ketua Jurusan Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer AKAKOM Yogyakarta
4. Ibu Dini Fakta Sari, S.T., M.T. selaku Dosen Pembimbing I dalam penyusunan skripsi ini.
5. Kedua orang tua, kakak-kakakku tercinta yang senantiasa memberikan dukungan dan kasih sayangnya kepada penyusun.
6. Ibu Sri Redjeki , S.Si., M.Kom selaku Dosen Penguji skripsi ini.
7. Bapak Danny Kriestanto, S.Kom., M.Eng selaku Dosen Penguji skripsi ini.
8. Teman-teman seperjuangan STMIK AKAKOM Yogyakarta.

9. Semua pihak yang tidak bisa penyusun sebutkan satu persatu yang telah membantu baik berupa ide, saran, maupun pendapat yang sangat berguna bagi penyusun dalam menyelesaikan skripsi ini.

Dalam penyusunan skripsi ini penyusun menyadari masih banyak terdapat kekurangan, karena itu penyusun sangat mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun dari semua pihak demi penyempurnaan skripsi ini. Akhir kata semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi semua pihak yang berkepentingan.

Yogyakarta, Februari 2018
Penyusun

Reza Kurniawan Saputra

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERSEMBAHAN	iv
MOTTO	v
INTISARI	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR TABEL	xvi
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Ruang Lingkup	2
1.4 Tujuan Penelitian	3
1.5 Manfaat Penelitian	3
1.6 Sistematika Penulisan	3
BAB II TINJAUAN PUSTAKA DAN DASAR TEORI	4
2.1 Tinjauan Pustaka	4
2.2 Dasar Teori	5
2.2.1 Multimedia	5
2.2.2 Pendidikan Bahasa Arab	6

2.2.3 Teknologi Mobile	7
2.2.4 Android	8
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN	10
3.1 Analisis	10
3.1.1 Analisis Kebutuhan Input	10
3.1.2 Analisis Kebutuhan Output	10
3.1.3 Analisis Kebutuhan Proses	11
3.1.4 Analisis Kebutuhan Perangkat Keras	11
3.1.5 Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak	12
3.2 Perancangan	12
3.2.1 Use Case Diagram	13
3.2.2 Sequence Diagram Belajar Bahasa Arab	14
3.2.3 Sequence Diagram Latihan Bahasa Arab	14
3.2.4 Activity Diagram Game (Kuis)	15
3.2.2 Perancangan Antar Muka	16
3.2.2.1 Perancangan Halaman Splash Screen	16
3.2.2.2 Perancangan Menu Utama	17
3.2.2.3 Perancangan Belajar	17
3.2.2.4 Perancangan Belajar Huruf	18
3.2.2.5 Perancangan Belajar Angka	19

3.2.2.6 Perancangan Belajar Warna	19
3.2.2.7 Perancangan Belajar Buah	20
3.2.2.8 Perancangan Halaman Latihan	21
3.2.2.9 Perancangan Konfirmasi Keluar Aplikasi	22
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN	24
4.1 Implementasi	24
4.1.1 Pembuatan Aset	24
4.1.2 Pembuatan Sprites	25
4.1.3 Membuat Background	25
4.1.4 Membuat Object	27
4.1.5 Membuat Room	27
4.1.6 Membuat File Android Package	28
4.2 Pembahasan	28
4.2.1 Tampilan Splash Screen	28
4.2.2 Tampilan Menu Utama	30
4.2.3 Tampilan Pilih Materi	31
4.2.4 Tampilan Menu Belajar Angka	33
4.2.5 Tampilan Menu Belajar Huruf	34
4.2.6 Tampilan Menu Belajar Hari	35
4.2.7 Tampilan Menu Belajar Buah	36
4.2.8 Tampilan Menu Belajar Warna	37
4.2.9 Tampilan Menu Keluar	38
4.2.10 Tampilan Menu Latihan	40

4.3 Uji Coba Sistem	43
4.3.1 Black Box Testing	43
4.4 Menggunakan Sistem	44
4.5 Uji Coba Pada Perangkat Android	45
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	48
5.1 Kesimpulan	48
5.2 Saran	48
DAFTAR PUSTAKA	49

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Use Case Diagram	13
Gambar 3.2 Sequence diagram Belajar Bahasa Arab	14
Gambar 3.3 Sequence Diagram Latihan Bahasa Arab	15
Gambar 3.4 Activity Diagram Bermain Bahasa Arab	16
Gambar 3.5 Splash Screen Game Interaktif Bahasa Arab	17
Gambar 3.6 Rancangan Menu Utama Game Interaktif Bahasa Arab	17
Gambar 3.7 Rancangan Menu Belajar	18
Gambar 3.8 Rancangan Menu Belajar Huruf	18
Gambar 3.9 Rancangan Menu Belajar Angka	19
Gambar 3.10 Rancangan Menu Belajar Warna	20
Gambar 3.11 Rancangan Menu Belajar Nama Buah	20
Gambar 3.12 Rancangan Latihan Angka	21
Gambar 3.13 Rancangan Latihan Nama Buah	21
Gambar 3.14 Rancangan Latihan Nama Hari	22
Gambar 3.15 Rancangan Halaman Konfirmasi	22
Gambar 4.1 Membuat Sprite	25
Gambar 4.2 Background Pada Splash Screen	26
Gambar 4.3 Background Pada Menu Latihan dan Belajar	26

Gambar 4.4 Properti Object (Object Tombol Menu)	27
Gambar 4.5 Tampilan Room	27
Gambar 4.6 Tampilan Splash Screen	28
Gambar 4.7 Script Untuk Splash	29
Gambar 4.8 Tampilan Menu Utama	30
Gambar 4.9 Script Tombol Belajar	30
Gambar 4.10 Script Pada Tombol Bermain	31
Gambar 4.11 Script Untuk Tombol Exit	31
Gambar 4.12 Tampilan Pilih Materi	32
Gambar 4.13 Script Pada Tombol Pilih Materi	32
Gambar 4.14 Tampilan Menu Belajar Angka	33
Gambar 4.15 Script Pada Tombol Angka	33
Gambar 4.16 Tampilan Menu Belajar Huruf	34
Gambar 4.17 Script Pada Tombol Huruf	34
Gambar 4.18 Tampilan Menu Belajar Hari	35
Gambar 4.19 Script Pada Tombol Hari	35
Gambar 4.20 Tampilan Menu Belajar Buah	36
Gambar 4.21 Script Pada Tombol Buah	36
Gambar 4.22 Tampilan Menu Belajar Warna	37
Gambar 4.23 Script Pada Menu Belajar Warna	37

Gambar 4.24 Tampilan Menu Keluar	38
Gambar 4.25 Script Pada Tombol Ya	38
Gambar 4.26 Script Pada Tombol Tidak	39
Gambar 4.27 Tampilan Menu Latihan	40
Gambar 4.28 Script Pada Object Soal	42
Gambar 4.29 Script Pada Object Jawaban	43

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Tinjauan Pustaka	4
Tabel 4.1 Daftar Asset	24
Tabel 4.2 Uji Coba Black Box Testing	44
Tabel 4.3 Hasil Uji Coba Pada Perangkat Android	45